

GRY TYPU „KARTKA I DŁUGOPIS”

Weź kilka kartek i długopisów – te akcesoria znajdą się na pewno w każdym domu i spróbujecie zagrać w stare dobre gry.

PAŃSTWA MIASTA

W tę grę może grać dowolna liczba graczy, każdy potrzebuje kartkę i długopis. Na ułożonej poziomo kartce rysujecie tabelkę. Tyle rubryk, ile wymyślicie kategorii plus dodatkowa na punkty. Poza kategoriami tytułowymi można dodać takie jak: roślina, zawód, imię, auto, rzecz, zespół, rzeka, film, książka, aktor, itp. Jeden z graczy po głośnym wstępie „x,y,z” mówi w myślach alfabet. Gdy usłyszysz „stop”, podaje literę. Od tej chwili gracze starają się jak najszybciej wypełnić rubryki słowami na tę literę. Kto pierwszy to zrobi, liczy głośno do 15. Gdy skończy, podliczacie punkty. Za taki sam wyraz podany przez innego gracza dostajecie 5 punktów, za słowo, które się nie powtarza 10 punktów, za brak zero. Gracz, który jako jedyny wpisze słowo w rubryce, której inni nie wypełnili, dostaje 15 punktów. Powtarzamy rundę tyle razy, ile chcemy. Wygrywa ten, kto zdobył najwięcej punktów.

W tę grę może grać dowolna liczba graczy, każdy potrzebuje kartkę i długopis. Na ułożonej poziomo kartce rysujecie tabelkę. Tyle rubryk, ile wymyślicie kategorii plus dodatkowa na punkty. Poza kategoriami tytułowymi można dodać takie jak: roślina, zawód, imię, auto, rzecz, zespół, rzeka, film, książka, aktor, itp. Jeden z graczy po głośnym wstępie „x,y,z” mówi w myślach alfabet. Gdy usłyszysz „stop”, podaje literę. Od tej chwili gracze starają się jak najszybciej wypełnić rubryki słowami na tę literę. Kto pierwszy to zrobi, liczy głośno do 15. Gdy skończy, podliczacie punkty. Za taki sam wyraz podany przez innego gracza dostajecie 5 punktów, za słowo, które się nie powtarza 10 punktów, za brak zero. Gracz, który jako jedyny wpisze słowo w rubryce, której inni nie wypełnili, dostaje 15 punktów. Powtarzamy rundę tyle razy, ile chcemy. Wygrywa ten, kto zdobył



państwo	miasto	imię	race	roślina	zwierzę	punkty

Do gry potrzebna jest kartka w kratkę i długopis. Każdy z grających rysuje kreskę długości boku pojedynczej kratki. Grający, któremu uda się zamknąć kratkę, zaznacza ją w ustalony sposób, by można było później policzyć zamknięte kratki i przyznać każdemu punkty. Będą one bowiem zależały od liczby zdobytych kratek. Grający starają się wzajemnie utrudnić sobie zadanie, rysując kreski tak, by nie można było zamknąć kratek.

Do gry potrzebne są kartka papieru i dwie kredki lub długopisy różnego koloru. Na kartce należy zaznaczyć sześć punktów, które będą oznaczały wierzchołki sześciokąta. Zawodnicy kolejno łączą poszczególne punkty. Każde dwa punkty można połączyć tylko raz, nie można łączyć wierzchołków w ten sposób, by powstał trójkąt o bokach tego samego koloru. Przegrywa ten, kto nie może już narysować kolejnego odcinka.

Kółko i krzyżyk to gra dla dwóch graczy. Najpierw należy narysować pole gry: cztery przecinające się linie: dwie pionowo i dwie poziomo, w równych odstępach, by utworzyć 9 kratek. Następnie gracze stawiają na przemian kółko i krzyżyk, starając się zająć trzy pola w jednej linii – pionowo, poziomo lub ukośnie. Wygrywa ten, który zrobi to jako pierwszy.

KROPKI

Najlepiej grać na kartce w kratkę. W tej grze liczy się przeszkadzanie. Każdy gracz powinien mieć inny kolor długopisu. Kropki stawia się na przecięciach linii. Gracze ruszają się na przemian. Stawiają kropki tak, aby otoczyć kropki przeciwnika i wtedy mogą połączyć swoje kropki linią i stworzyć bazy. Wygrywa ten, kto ma więcej baz. Punkty otrzymuje się za każdą otoczoną kropkę przeciwnika i traci swoje otoczone kropki.